
PlayStation
SIDEWINDER
USA
BANDITS!
International terrorists control a mighty military force backed by outlaw countries. Their campaign for world domination is exploding into action on all fronts simultaneously. You are a Top Gun fighter pilot. You are in the enviable spot of heading up an elite team of flyers charged with halting the worldwide enemy offensive.
BOGEY DEAD6
ASMIK

CONTENTS

コントローラの使い方 …… 2-3

コントローラ・モード …… 3

アナログジョイスティックの使い方 …… 4-5

つなぎ方と設定

ゲームの始め方 …… 6-7

ゲーム・スタート画面

ゲーム・メニュー（GAME MENU）画面

オプション・メニュー（OPTION MENU）画面

データの保存と読み込み

通信V.S.バトルの遊び方

フライト画面 …… 8-9

コックピット

H.U.D（ヘッド・アップ・ディスプレイ）

トレーニング・メニュー …… 10

ミッション …… 11-13

武装選択 …… 14-15

各機種の性能と特徴 …… 16-18

敵機の紹介 …… 19-20

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 2ブロック

対戦ケーブル 対応

アナログジョイスティック SCPH1110［SCE］対応

SLPS 91010

199X年、複数の国家の協力を得て強力な軍事力を持った国際的な犯罪組織が、野望を果たすために本格的に活動を開始した。その空軍力は通常の国家レベルに到達しており、いまや安全な空の交通が脅かされている。この凶悪な組織に対抗するため、国際的な協力のもとに秘密裏に創設されたのが空軍特殊部隊「SIDEWINDER」である。各国から集められた歴戦のパイロットの諸君よ、すみやかに任務を達成せよ！

コントローラの使い方

●コントローラの使い方
ゲーム中のさまざまな操作・選択は、コントローラの方向キーと各ボタンを使っておこないます。ボタン内容は「OPTION」画面でタイプを選ぶことで変えられますが、ここでは代表的なTYPE-Aで説明します。



方向キー
機体操作とメニュー選択で使います。機体は上下ボタンで下降／上昇、左右ボタンで左/右の回転・ローリングします。

□ボタン
ロックオンターゲットを他の目標へ切り替えたり、敵ミサイルを妨害するチャフ・フレアを発射します。

△ボタン（ノーマル・モードのみ）
発射するミサイルの種類を切り替えます。

○ボタン
ミサイルの発射とメニュー選択時に「決定」をします。

SELECTボタン
フライト画面（コックピットとH.U.D.）を切り替えます。

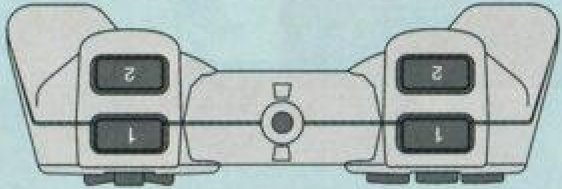
STARTボタン
ポーズ（一時停止）ボタン。ゲームを一時的に止めます。「ABORT」でゲームを中断し、ミッション選択画面に戻ります。「RESUME」でポーズを解除し、ゲームを再開します。

×ボタン
バルカン砲の発射とメニュー選択時に「キャンセル」をします。

L2ボタン
左ヨーイング。機首を左に向けます。

R2ボタン
右ヨーイング。機首を右に向けます。

L1ボタン+R1ボタン
アフターバーナー。押している間だけ一時的に加速します。



L1ボタン
スロットル・ダウン。速度が下がります。

R1ボタン
スロットル・アップ。速度が上がります。

●CONTROLLER MODE　コントローラ・モード

本ゲームのコントローラは［EASY MODE/イージー・モード］と［NORMAL MODE/ノーマル・モード］の2つのモードがあります。初期設定はノーマル・モードとなっています。初心者の方にはは機体が安定するイージー・モードをおすすめします。切り替えはオプション・メニューの「CONTROLLER MODE」でできます。（→P.7）

2つのモードの違い

●イージー・モードでは方向キーの左右だけですばやく旋回することができますが、ノーマル・モードでは方向キーの左右と上下を組み合わせないと急旋回はできません。

●イージー・モードではミサイルが自動切り替えとなります。

●敵ミサイルを惑わすチャフ・フレアが、イージー・モードでは自動発射です。ノーマル・モードでは設定で手動と自動を切り替えられます。

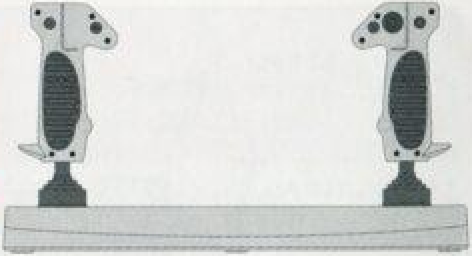
●イージー・モードでは宙返りはできません。途中で失速（STALL）します。

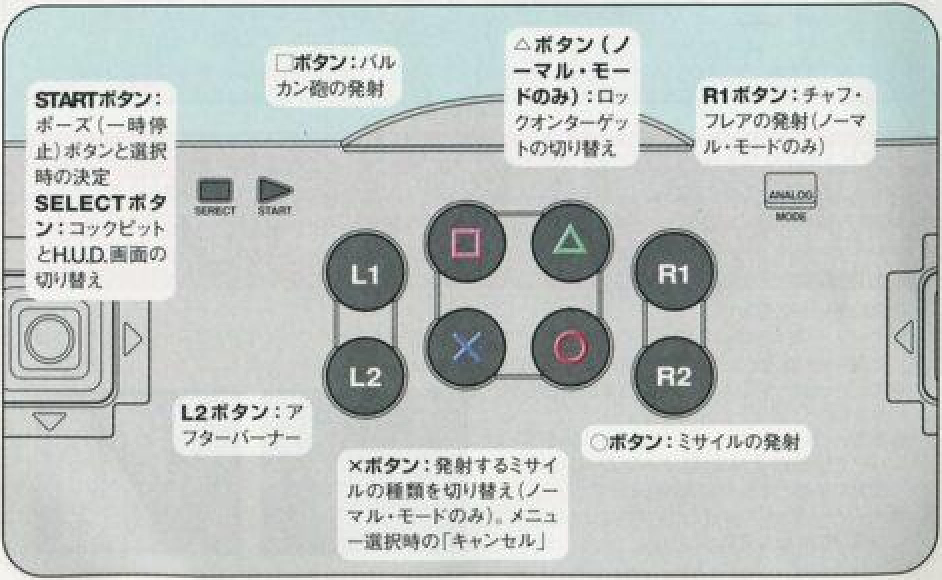




アナログジョイスティック（別売）の使い方

●アナログジョイスティックの使い方
このゲームはコントローラのほかに、別売の「アナログジョイスティック［(株) SCE製］」にも対応しています。
※アナログジョイスティックの場合、L1ボタン、R2ボタンは使いません。





＊**左スティック**：スロットルのアップ・ダウンに使います。前に倒すとダウン、後に倒すとアップです。

＊**右スティック**：機体操作とメニュー選択で使います。前後が下降/上昇、左右が回転・ローリングになります。

L2ボタン（左トリガー）：アフターバーナー
R1ボタン：チャフ・フレアの発射（ノーマル・モードのみ）



×ボタン：発射するミサイルの種類の切り替え（ノーマル・モードのみ）。メニュー選択時の「キャンセル」
方向キー（ハット）：機体のヨーイング
△ボタン（ノーマル・モードのみ）：ロックオンターゲットの切り替え



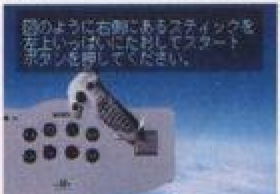
□ボタン（右トリガー）：バルカン砲の発射
○ボタン：ミサイルの発射

★つなぎ方と設定

アナログジョイスティックをコントローラ端子につなげてから電源を入れ、タイトル画面のメニューから「OPTION/オプション」を選んでください。オプション・メニューで「JOYSTICK CALIBRATION」を選ぶとジョイスティックの設定ができます。遊ぶ前に必ず設定してください。







ゲームの始め方



●ゲーム・スタート画面
デモの途中でSTARTボタンを押すとゲーム・スタート画面が表示されます。ここではゲームを始めるか、オプション・メニュー画面へ行くかを選べます。

●ゲーム・メニュー（GAME MENU）画面
ここから本格的にゲームが始まります。メニューには［TRAINING/トレーニング］（P.10）［MISSION/ミッション］（P.11）［V.S.BATTLE/通信2Pバトル］（P.7）があります。どれを選んでも「×ボタン」でゲーム・メニュー画面へ戻れます。

TRAINING/トレーニング：練習シナリオが3本あります。ここでフライトやドッグファイトのしかた、対地攻撃の方法などに慣れてください。
MISSION/ミッション：本格的な連続シナリオです。ミッション（作戦）は命令にしたがって順番にクリアしていきます。
V.S.BATTLE/通信2Pバトル：通信ケーブルを使った2P対戦のときに選びます。必ずケーブルをつなげてからこのメニューを選んでください。



●オプション・メニュー（OPTION MENU）画面

オプションでは次のメニューがあります。どれを選んでも「×ボタン」でオプション・メニュー画面へ戻れます。



SCORE LIST：いままでの成績が記録されています。
LOAD DATA：前に保存したデータを読み込めます。
SAVE DATA：新しくデータを保存することができます。
GAME LEVEL：「EASY」「NORMAL」「HARD」と3段階の難易度を選択できます。「EASY」を選択したときはミッションの際に弾数無制限となります。
LANGUAGE：ブリーフィングのメッセージテロップ等を日本語／英語に切り替えます。
CONTROLLER MODE：プレイするモードを、イージーモード、ノーマル・モードから選べます。（→P.3）
CONTROLLER TYPE：コントローラを好きなボタン内容に変えることができます。アナログジョイスティックがつながっていれば、その設定になります。
SOUND MODE：ゲーム中のB.G.M.をステレオ、モノラル、オフから選べます。
BGM PLAY：好きなB.G.M.を聞くことができます。方向キーの左右で選曲ができます。



★データの保存と読み込み

ミッションを成功させると、オプション・メニュー画面の［SAVE DATA］を選んで、その時点のゲームデータをメモリーカードに保存できます。1つのメモリーカードには6個までデータが保存できます。
保存したところからゲームを始めるには、オプション・メニュー画面の［LOAD DATA］を選び、プレイしたいデータを選んでください。

★通信V.S.バトルの遊び方

2台のプレイステーションをつなげて対戦バトルをすることができます。2台を通信ケーブルでつなぎ、それぞれに「SIDEWINDER U.S.A.」のディスクを入れてから電源をONにしてください。ゲームメニューでそれぞれが［V.S.BATTLE］を選ぶと、シナリオ選択、機体選択の後に対戦ゲームに入ります。なお、この「SIDEWINDER U.S.A.」は「サイドワインダー」と互換性がありません。

フライト画面

●フライト画面
フライト画面は「SELECTボタン」でコックピットとH.U.Dを切り替えることができます。

★コックピット

●レーダー

S/近距離、M/中距離、L/遠距離の3種類のレーダーがあり、目標と自機の距離によって自動的に切り替わります。
下の「ENEMY LEFT」にでている数は、そのミッションで破壊する敵目標の総数を示しています。
レーダーの表示点は色によって区別されてます。


S/近距離

自機より高度が高い敵機：赤
自機より高度が低い敵機：黄
地上または海上の敵目標：ブルー
味方の機、艦船など：ホワイト
ロックオンされた機：二重丸が付く
ミッション目標：点滅している点


M/中距離


L/遠距離



●インフォメーション

ミサイルの装備状態
装備しているミサイルが表示されます。白が対空ミサイル、緑が対地・対艦ミサイルです。発射するミサイルは「△ボタン」で切り替えられます（ノーマル・モードのみ）。

燃料の残量
燃料をバーで表示しています。ゼロになると燃料切れで墜落します。

機体のダメージレベル
機体に被害が出ると色が変わります。レベルは無傷→黄色→赤→赤点滅の4段階があり、それ以上ダメージを受けると墜落します。

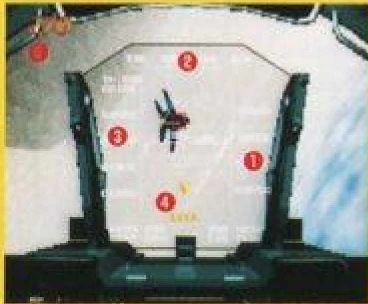


★H.U.D（ヘッド・アップ・ディスプレイ）

●タイム
作戦をクリアする制限時間を表示しています。時間切れになると作戦は失敗です。



❶高度：現在の飛行高度を表示しています。単位はメートルです。
❷方位：飛行している方向を表示します。真北が0度で真南が180度です。
❸速度：現在の飛行速度を表示しています。単位はキロメートルです。
❹攻撃目標
❺タイム







●攻撃目標
ミッション目標のいる方向を矢印で示しています。

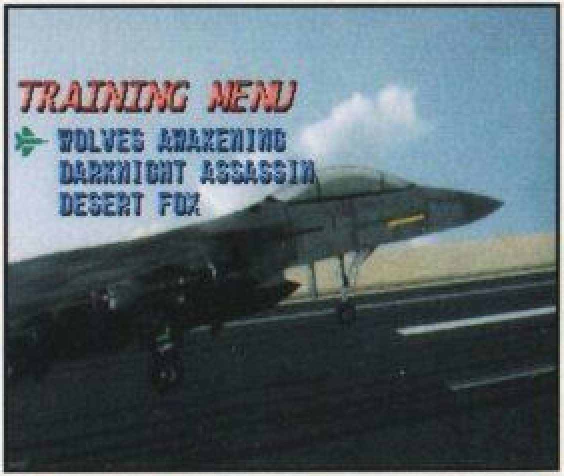
●ミサイル・カメラアイ
ふつうは自機が表示されていますが、ミサイルを撃つと、ミサイルが追いかけるところや破壊するシーンが映し出されます。



トレーニング／ミッション

●トレーニング・メニュー
トレーニング・メニューはゲームの感じをつかんでもらうために用意された練習シナリオです。本格的なミッションとは違い1本ずつ独立していますので、慣れるまで何回でも遊ぶことができます。

なお、ここではミッションと違い、GAME LEVELに関係なく武装選択はありません。





●WOLVES AWAKENING
ドッグファイト(空中戦)・シナリオ。時間内に敵機をすべて撃墜すればクリア。



●DARKNIGHT ASSASSIN
ドッグファイト十地上攻撃シナリオ。時間内に敵国に建設中の大橋を破壊できればクリア。



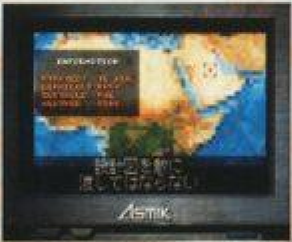
●DESERT FOX
ドッグファイト十地上攻撃シナリオ。時間内に敵機を避けながら敵地上施設を破壊できればクリア。

●ミッション／MISSION

さあこれからが本番です。ミッションは順番にならんでいて、トレーニング・メニューのように自由に選ぶことはできません。1つのミッション（作戦）を終えたら、次のミッションがあなたを待っています。どこまでクリアできるかは、すべてあなたの腕と運次第でしょう。

ミッションの進み方







1.作戦の選択

初めにでてくる世界MAPの点のうち、赤い点がこれから出撃可能な作戦ポイントです。コントローラの方向キーを使って、好きなポイントに点滅カーソルを動かしてください。
すでに作戦終了となっている地点は緑になっています。作戦ポイントを決めたら○ボタンを押して「決定」します。

2.作戦概要を聞く

ポイントを選ぶと、次にその作戦内容のブリーフィング（状況説明）が始まります。ここでは作戦の目標や敵戦闘機の機種などが説明されます。
説明を飛ばしたいときは○ボタンを押します。

3.機体を選択する

ここで自分が搭乗する機体を選択します。最初はF4ファントムしか選べませんが、作戦をクリアすることで最新鋭機を選べるようになります。
前画面に戻るときは×ボタンを押します。（各機種の性能→P.16）







4.武装を選択する

つぎに搭載する武装を選びます。武装にはバルカン砲と4種類のミサイルがありますが、ミサイルはどの種類をいくつ積むか自分で決められます(→P.14)。
「AUTO/自動装備」を選ぶと標準的な装備になります。装備数を決めて「SORTIE/出撃」を選ぶと出撃します。
前画面に戻るときは×ボタンを押します。
オプション・メニューのGAME LEVELで「EASY」を選択した場合は、弾数無制限のためこの画面はあらわれません。

5.戦闘開始

いよいよ戦闘です。ミッション目標がいる方向はH.U.Dに矢印で示されています。
墜落すると「コンティニュー/CONTINUE」画面となり、すぐにカウントダウンが始まりますから、続ける場合は時間内に○ボタンを押してください。戦闘の最初に戻れます。
「コンティニュー/CONTINUE」画面の飛行機は残りの自機数です。これがなくなるとゲームオーバーです。

6.着陸/得点計算

無事クリアすると、撃墜した敵機やクリアするまでの時間、受けたダメージによって得点が計算されます。またこのときに新しい機体をもらえることもあります。
離陸から始まるミッションには、ボーナスとして「着陸」が用意されていて、うまく着陸できればさらに得点が加算されます。ただし失敗しても次のミッションへは進めます。



7.さらなる作戦へ

1つのミッションをクリアしたら新しいミッションへ進めます。得点計算がすむと最初の作戦選択画面へ戻るので、新たなポイントを選んでください。



●着陸のコツ：機体が無事に着陸できたかは「速度と角度」で判断しています。急な角度で入ったり、速度があまりに大きすぎると着陸は失敗します。また着地できても、判定エリア内（基地は滑走路上、空母は甲板上）で止まらないとオーバーランとなり失敗とみなされます。



●保存のタイミング：ゲームデータの保存はミッションをクリアした段階でできます。作戦選択画面からキャンセル（×ボタン）を使ってオプション・メニュー画面へ移り、メニューの「SAVE DATA」を選んでデータを保存します。

武装選択

●武装選択

本ゲームでは、出撃する前にプレイヤーが自由に機体の武装を選ぶことができます。4種類のミサイルのどれをいくつ搭載するかをここで決めます。ただし、オプション・メニューのGAME LEVELで「EASY」を選択した場合は、弾数無制限のため武装選択画面はあらわれません。



SORTIE：これを選ぶと次の戦闘に移る。
AUTO：自動的に標準的な武装になる。
各ミサイル：方向キーの左右で種類、上下で弾数が変わる。上の数字は「現在搭載している弾数／搭載可能な弾数」。

★ミサイルの搭載数について

各機種によって搭載できるミサイル数は違います。各機種には「ミサイルスロット数」というのが決められていて、この範囲内で武装を選択することができます。
例えばF4Eは8スロット持っているので、AIM9だけなら最大8×8=64発、AIM120だけなら8×4=32発まで積むことができます。
選択画面では、4種類あるミサイルのどれに何スロット割り当てるかで最終的な武装が決まります。あるミサイルを増やしたり減らしたりするとスロットが減ってしまうので、そのぶん他のミサイルの搭載数は自動的に増減します。

バルカン砲

口径20mmの連続発射式機関砲。接近しすぎてミサイルが当たらないときや、動きの鈍い大型機や戦車の攻撃などに有効だ。

ミサイル



AIM9/サイドワインダー

熱線追尾型の短射程空対空ミサイル。ジェット噴射口の熱などの赤外線を感知して接近する。そのためフレアや太陽熱を敵と間違えることも多い。



AIM120/AMRAAM

セミアクティブレーダーホーミング型の中射程空対空ミサイル。小型レーダーを搭載し、自動的に追尾をおこなう。ただチャフによるレーダー妨害に弱い。



AGM88/HARM

対艦ミサイル。レーダーなどから発信される電波を探知し、その発信源へ自動的に向かって飛んでいく。



AGM65/マーベリック

地上目標攻撃用の空対地ミサイル。先端に赤外線テレビカメラが取り付けてあり、夜間でも雨天でも目標を外さない。

●ミサイルの種類とスロットの関係

AIM9、AGM65：1スロットに8発搭載可能
AIM120、AGM88：1スロットに4発搭載可能
（1スロットには1種類のミサイルしか搭載できない）

●各機種のスロット数

F4E:	8	F14D:	10
F15E:	10	F16C:	11
F/A18:	11	F22:	12

各機種の性能と特徴

●各機種の性能と特徴
プレイヤーが搭乗できるのは6機種です。ここではゲーム上での特徴をあげておきますので、ミッションにあった機種を選んでください。



世界中で活躍している名戦闘機
F4E ファントム

全体的なバランスはとれてはいるが、他の機種と比べるとさすがに見劣りがする。あとはパイロットの腕で能力不足を補う必要がありそうだ。

最高速度：★
耐久力：　★★
旋回性能：★
安定性：　★★



アメリカ海軍の空母搭載主力戦闘機
F14D トムキャット

加速性能と火器管制能力に優れている。ただ耐久力や安定性が低いのでドッグファイトにはあまりむかない。一撃離脱戦法でいこう。

最高速度：★★
耐久力：　★
旋回性能：★★
安定性：　★



航空自衛隊も採用の制空戦闘機

F15E イーグル

最高速度や加速性能はトップクラス。旋回能力や安定性なども優れていて、全体的にバランスがとれた機種といえる。どんな作戦もこなせるだろう。

最高速度：★★★★★
耐久力：★★★
旋回性能：★★★
安定性：★★★



ドッグファイトが得意の軽戦闘機

F16C ファイティングファルコン

安定性が特に優れているので、激しい動きをするドッグファイトにはうってつけの機種。耐久力は6機種中で一番高い。

最高速度：★★★
耐久力：★★★★★
旋回性能：★★★
安定性：★★★★★



対地から対空までをこなす最新鋭機

F/A18 ホーネット

加速性能が低いのを除いては、最高速度、耐久力、旋回性能などすべての面で高性能。現用機では最強かもしれない。

最高速度：★★★★
耐久力：★★★★
旋回性能：★★★★
安定性：★★★★



まだ姿を現さない次世代戦闘機

F22 スーパースター

ほとんどの能力が最高レベルなので言うことなし。耐久力がやや低いのがご愛敬といったかんじがするぐらいだ。

最高速度：★★★★
耐久力：★★★
旋回性能：★★★★★
安定性：★★★★

●敵機の紹介

**敵組織は世界各国の武器商人から兵器を購入しています。
ここで紹介しているのはその一部です。**

機動力に優れたドッグファイター

Mig29 フォルクラム

かつての旧ソ連の主力戦闘機。F16やF15のライバルといえ、その優れた格闘性能でプレイヤーを苦しめるだろう。





あらゆる任務をこなす万能選手

Su27 フランカー

大型戦闘機でありながら機動性もあり、要撃、制空どんな任務でもこなせる。空母艦船用の機体も開発された。

小回りの利くにくいやつ

ミラージュ2000

大型化が進む戦闘機のなかで、F16とならぶ代表的な小型機。ミラージュシリーズ独特の三角翼が特徴だ。



敵機の紹介

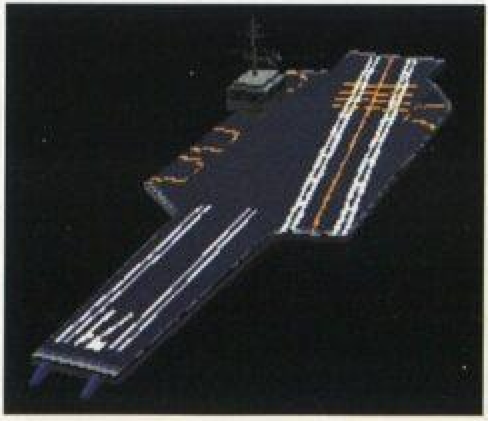


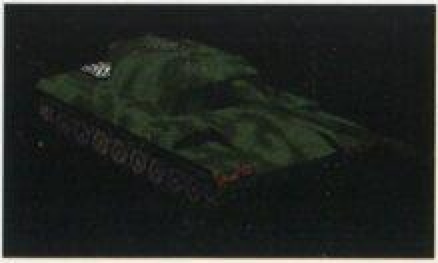
地上攻撃では右に出るものなし
A-10 サンダーボルト
機種に30mmのガトリング機関砲、胴、翼下にはミサイル・爆弾類を多数装備した対地攻撃のスペシャリスト。

地上兵器

敵は空ばかりとは限らない。地上には要塞や戦車部隊が、海上には艦船もいる。対空ミサイルを装備していることもあるので要注意だ。







STAFF CREDIT

企画・製作：（株）アスミック　ソフトウェア事業部
プログラム：（株）ペガサス・ジャパン、（有）ビット・タウン
パッケージ・アートワーク：Mike Smith、佐藤敦紀
取扱説明書デザイン：Mike Smith
取扱説明書執筆：大場　福満



SLPS 91010